WORMS ARMAGEDDON

TEAM 17

MICROPROSE

INFOGRAMES

CD-ROM

AVISO SOBRE EPILEPSIA

Por favor, leia esta seção antes de usar este jogo ou permitir que crianças o utilizem!
Algumas pessoas são suscetíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes que fazem parte do dia-a-dia.
Estas pessoas podem ter um ataque epiléptico enquanto estiver assistindo ou jogando certos jogos de computador. Isto pode acontecer até mesmo se a pessoa não tem nenhum histórico médico de epilepsia ou nunca teve um ataque epiléptico.
Se você, ou qualquer pessoa em sua família, alguma vez teve sintomas relacionados a epilepsia (ataques ou perda de consciência), quando exposto a luzes brilhantes, consulte seu médico antes de jogar.
Aconselhamos os pais a controlarem o uso dos jogos de computador pelas crianças. Pare de jogar IMEDIATAMENTE e consulte o seu médico, se você ou seus filhos sentirem quaisquer um dos seguintes sintomas: tontura, visão turva, contrações dos olhos ou músculos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões.

Precauções a Serem Tomadas Durante o Uso:

Não sente muito perto da tela. Fique a uma boa distância do monitor, de preferência, o equivalente à extensão máxima que os cabos dos controles permitirem.
Procure jogar em uma tela pequena.
Evite jogar se estiver cansado ou não dormiu muito bem.
Tenha certeza de que o local onde você está jogando é bem iluminado. Descanse pelo menos de 10 a 15 minutos a cada hora de jogo.

BEM-VINDO AO

© 1999 Infogrames. Todos os direitos reservados. Worms Armageddon © 1999 Team17 Software Ltd. Todos os Direitos Reservados. Publicado por Infogrames e Team17 Software Ltd. Distribuído pela Infogrames. Conceito original de Andy Davidson. MicroProose é uma denominação comercial da Infogrames ou de suas afiliadas. Todas as outras denominações comerciais são de propriedade de seus respectivos titulares.
© 2001 INFOGRAMES DO BRASIL. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

ÍNDICE

INSTALAÇÃO 1

- INSTALAÇÃO DO WORMS ARMAGEDDON 1
- DESINSTALAÇÃO DO WORMS ARMAGEDDON 1
- DOCUMENTAÇÃO MAIS RECENTE 1

INTRODUÇÃO 1

- VISÃO GERAL 2
- SISTEMA BASEADO EM TURNOS 3
- TEMPO 3
- PAISAGENS 3
- WORMS E ARMAS 3
- UTILITÁRIOS 3
- DONOR CARDS 4
- ESTRATÉGIA 4
- VOCÊ ESTÁ SOZINHO OU EM GRUPO 4

JOGOS DE INÍCIO RÁPIDO 5

- UM JOGADOR (SINGLE PLAYER) 5
- REDE (NETWORK) 5

JOGANDO 6

- MOVENDO A VISÃO 6
- MUDANDO DE WORMS 6
- MOVENDO OS WORMS 6
- PULANDO 6
- OUTROS MOVIMENTOS 7
- REPLAY DA AÇÃO 7
- SAIR 7
- LIGAR E DESLIGAR OS NOMES 7
- BARRAS DE ENERGIA E FORÇA 7

INFORMAÇÕES NA TELA 8

- PAINEL DE COMENTÁRIO 8
- INDICADOR DE TEMPO DO TURNO E DA RODADA 8
- BARRA DE VENTO E ACONTECIMENTOS EM SEGUNDO PLANO 8
- STATUS DA EQUIPE 8
- STATUS DO WORM 8
- UTILITÁRIOS 9
- PAINEL DAS ARMAS 9
- PAINEL DE BATE-PAPO 9
- PAINEL SAIR 9

SELECIONANDO SUA ARMA 10

USO DAS ARMAS 11

CAIXAS E MAIS CAIXAS PARA NÓS 24

- CAIXAS DE ARMAS 24
- CAIXAS DE SAÚDE 24
- CAIXAS DE UTILITÁRIOS 24

UTILITÁRIOS 25
- UTILITÁRIOS ARMAZENADOS 25
- UTILITÁRIOS DE EFEITO INSTANTÂNEO 26

SISTEMA DE MENUS 27
- MAIN MENU (MENU PRINCIPAL) 27
- SYSTEM CONFIGURATION (CONFIGURAÇÃO DO SISTEMA) 27
- VÍDEO OPTIONS (OPÇÕES DE VÍDEO) 27
- SELEÇÃO SECRETA 27

MENU SINGLE PLAYER (UM JOGADOR) 28
- Training (Treinamento) 28
- Single Player Quickstart Game (Jogo de Início Rápido Para Um Jogador) 28
- Missions (Missões): Um Worm Longe Demais 29
- Deathmatch Challenge (Desafio do Combate Mortal) 29

MULTIPLAYER (VÁRIOS JOGADORES) 30
- COMO CRIAR UMA NOVA EQUIPE 30
- BARRACKS (ALOJAMENTOS) 31
- GAME ROSTER (LISTA DOS JOGOS) 31
- GAME STYLES (ESTILOS DE JOGO) 32
- GENERAL OPTIONS (OPÇÕES GERAIS) 33
- WEAPON OPTIONS (OPÇÕES DA ARMA) 34
- GAME OPTIONS (OPÇÕES DE JOGO) 35
- OPÇÕES VARIADAS 36
- PAISAGENS 37

NETWORK PLAY (JOGO EM REDE) 39
- LOCAL NETWORK (REDE LOCAL) 39
- CONECTANDO-SE A JOGOS EXISTENTES 39
- SENDO O ANFITRIÃO DE UM JOGO 40
- BATE-PAPO 40

WORMNET 41
- JOGO VIA INTERNET 41
- REGISTRO 41
- GAMING CHANNELS (CANAIS DE JOGOS) 42
- CANAL DE BATE-PAPO 43
- RANKINGS 44
- HOSTING (SENDO O ANFITRIÃO) 44
- SERVIDORES 44
- BATE-PAPO DENTRO DO JOGO EM REDE 44
- INFORMAÇÕES DE CONFIGURAÇÃO DE REDE 45

SUPORTE TÉCNICO 46

CONTROLES DO JOGO 47

CRÉDITOS 49

INSTALAÇÃO

INSTALAÇÃO DO WORMS ARMAGEDDON

Para instalar o jogo, simplesmente insira o CD do Worms Armageddon na unidade de CD-ROM, quando seu PC tiver terminado de carregar o Windows® 95/98/NT.
Se a AutoReprodução não estiver ativada e o jogo não solicitar sua instalação, abra o ícone do CD-ROM (na pasta Meu Computador) e clique duas vezes no ícone SETUP.EXE.
Siga as instruções da tela durante a instalação. Existem várias opções que você pode alterar durante a instalação. Pressionando NEXT (Avançar), você selecionará a opção-padrão e continuará com a instalação automaticamente.
Quando o Worms Armageddon tiver sido instalado com sucesso, um grupo Team17 será incluído no grupo Programas dentro do seu Menu Iniciar e o ícone do jogo Worms Armageddon será colocado ali, juntamente com os utilitários, a documentação mais recente e os ícones de desinstalação.

DESINSTALAÇÃO DO WORMS ARMAGEDDON

Para desinstalar o Worms Armageddon, selecione o Menu Iniciar, Programas, Team17 e UNINSTALL WORMS ARMAGEDDON (Desinstalar). Isto removerá o jogo de seu sistema. Por favor, observe que quaisquer arquivos adicionais acrescentados ou criados após a instalação não serão removidos e isto deverá ser feito manualmente.

DOCUMENTAÇÃO MAIS RECENTE (LATEST DOCUMENTATION)

O software é continuamente aprimorado por todos os estágios de desenvolvimento possíveis, assegurando assim a melhor qualidade para o jogo. Aconselhamos aos usuários que consultem este documento a respeito de quaisquer mudanças de última hora ou adições que não estejam neste manual. O documento também será instalado dento do grupo de Programas Team17 e será oferecido para visualização após a instalação.

INICIANDO O WORMS ARMAGEDDON

- Certifique-se de que o jogo esteja corretamente instalado.
- Certifique-se de que o CD-ROM do Worms Armageddon esteja na unidade de CD-ROM.
- Clique em Iniciar e selecione Team17 no Menu Programas.
- Clique em Worms Armageddon, o jogo será executado.

INTRODUÇÃO

O Worms Armageddon é capítulo final do fenomenal sucesso que é a série WORMS. Ele expande e leva a série a novos níveis, oferecendo mais recursos, armas, opções e horas de diversão como você nunca viu.
O Worms Armageddon é um jogo tanto para um jogador (Single Player) quanto para vários jogadores (Multiplayer), que mistura ação desenfreada, estratégia e pura sorte, o que significa que se pode jogar por 20 minutos ou 20 horas.

Nenhum jogo do Worms Armageddon será o mesmo, e isto o torna infinitamente divertido!

Até seis equipes podem se enfrentar na mesma máquina, na rede local ou via Internet, transformando-o, assim, no jogo ideal para festas.
Não importa o modo de jogar, depois de experimentá-lo, você voltará sempre querendo mais!

VISÃO GERAL

O Worms Armageddon é um jogo de estratégia baseado em turnos, em que as equipes travam batalhas em estranhas paisagens geradas aleatoriamente ou em fases projetadas detalhadamente.
Cada equipe se reveza para abater as equipes adversárias, usando armas, ferramentas e outros utilitários malucos descobertos para infligir qualquer estratégia desonesta.
Os Worms morrem quando perdem toda a sua energia ou quando se afogam nas profundezas sombrias. A equipe vencedora é aquela que sobreviver à ação e mantiver seus Worms em pé!

SISTEMA BASEADO EM TURNOS

Os jogadores têm um tempo estabelecido para fazer o movimento antes que o jogo mude automaticamente para a próxima equipe. Durante este período, pode-se escolher qual Worm usar e liberar toda a munição de seu arsenal sobre o inimigo ou mover o Worm para um território seguro. A não ser que você tenha apenas um Worm ou esteja jogando com o WORMSELECT (Escolher Worm) desativado.

TEMPO

Além do total de tempo para cada turno (uma opção que pode ser mudada), cada batalha tem um limite geral de duração antes que o tempo extra da “Morte Súbita” (Sudden Death) seja solicitado. Há várias opções que se pode alterar para a Morte Súbita, inclusive o aumento gradual do nível da água, tornando os territórios altos ainda mais estratégicos, a redução da energia de todos os Worms para 1 ou seu esgotamento gradual através do tempo.

PAISAGENS

Cada vez que se joga o Worms Armageddon, o jogo é completamente diferente. Os Worms e as minas são colocados ao acaso em milhares de paisagens possíveis, oferecendo-lhe infinitas oportunidades de jogo. Por que não jogar com o incrível editor de paisagem para personalizar suas próprias paisagens?

WORMS E AS ARMAS

Cada equipe de Worms conta com um arsenal de armas devastadoras à sua disposição.

Algumas destas armas terão seu fornecimento limitado, portanto, será preciso usar de estratégia para alcançar o máximo em termos de eficiência.

Há uma grande variedade de armas disponíveis. Para obter detalhes completos sobre as armas e seu uso, veja a seção Uso das Armas, mais adiante neste manual.

UTILITÁRIOS

Adicionam um elemento totalmente novo ao Worms Armageddon. Caixas de utilitários caem do céu, oferecendo recursos para melhorar o turno do jogador. Algumas são acrescentadas ao seu arsenal, enquanto outras são usadas no momento em que são recolhidos.

DONOR CARDS

Quando o último membro de uma equipe morre e esta equipe tem algum utilitário ou armas especiais, um DONOR CARD (Cartão de Doador), qualquer Worm que pegar esta placa fica com tudo o que foi deixado para trás!

ESTRATÉGIA

O Worms Armageddon pode ser jogado de muitos modos diferentes – alguns jogadores optam pela destruição brutal, enquanto outros jogam limpo e há aqueles que são tão ardilosos que vêem a desforra descarregada sobre eles a cada oportunidade!
Os que lançam mão de esconder seus Worms e fazem um jogo muito defensivo, se voltam para o “Dark Side” (Lado Negro) dos Worms e devem ser mortos, portanto, mantenha-se alerta!

Será preciso adaptar sua estratégia às armas disponíveis, à paisagem na qual estiver jogando e a cada novo oponente.

O Worms Armageddon permite ainda mais estratégia do que antes, já que cada equipe pode escolher uma arma especial para levar à batalha. A escolha da arma ou utilitário pode afetar seriamente o resultado, portanto, escolha com sabedoria!

VOCÊ ESTÁ SOZINHO OU EM GRUPO

O Worms Armageddon possuí Missões Single Player (Um Jogador), que testam suas habilidades contra as equipes do computador e uma variedade de jogos de Treinamento fascinantes, onde se pode praticar importantes habilidades, obter posições na classificação, medalhas e algumas outras surpresas no caso de desempenhos muito especiais.

O modo para vários jogadores é muito popular tanto em um único computador como em rede local, porém, a melhor experiência “Worming” de jogo acontece via WORMNET, onde você testa suas habilidades “Worm” contra jogadores dos quatro cantos do mundo. Então, que a batalha comece!

Para obter detalhes do Jogo via Internet, veja a seção intitulada WORMNET.

JOGOS DE INÍCIO RÁPIDO

Sabemos que nem todos terão lido este manual antes que o entusiasmo por jogar fale mais alto. Sendo assim, criamos várias opções de início rápido (QUICK START) que não requerem equipes, nem nada muito complexo, mas colocam você rapidamente em ação.

UM JOGADOR (SINGLE PLAYER)

Para iniciar um jogo DEATHMATCH (Combate Mortal), selecione SINGLE PLAYER e depois QUICKSTART (Início Rápido). Você controlará a equipe PLAYER 1 contra WORMBOTS.
O jogo acompanhará o seu desempenho e ajustará adequadamente o nível de dificuldade para a próxima vez que você jogar. Nenhuma estatística ou detalhe sobre a equipe que você controla será mantido.

REDE (NETWORK)

Por favor, observe que não há opção QUICKSTART em rede. É preciso criar uma equipe antes de iniciar qualquer jogo na rede ou na WORMNET via Internet.
Você iniciou o jogo, mas, e agora? Esta seção irá familiarizá-lo com os controles básicos do Worms Armageddon, essenciais para quem vai dominar o mundo!

JOGANDO

MOVENDO A VISÃO

Pode-se usar o mouse para passear pela paisagem; simplesmente mova o mouse na direção na qual você gostaria que a tela se movesse. Pressione a tecla HOME para centralizar no Worm atual.

MUDANDO DE WORMS

Se o Worm Select estiver ajustado para "Manual" (veja Opções Gerais), pressione a tecla TAB para selecionar um membro diferente da sua equipe Worms. Só é possível mudar os Worms se você ainda não tiver movido nenhum deles ou não tiver selecionado uma arma. Veja também "SELECT WORM" (Selecionar) na lista Weapons (Armas), trata-se de uma nova arma que permite movimento avançado do Worm.

MOVENDO OS WORMS

Mova seu Worm usando as teclas de Seta. A SETA PARA ESQUERDA move seu Worm para a esquerda, a SETA PARA DIREITA move seu Worm para a direita. Se o Worm estiver bloqueado, então ele irá parar.

PULANDO

Pressione a tecla ENTER e faça com que seus Worms saltem para a frente. Seja cauteloso, os Worms que saltam e caem muito longe podem se machucar – qualquer ferimento impedirá o Worm de completar o seu turno.
Pode-se também fazer com que os Worms saltem para trás pressionando ENTER duas vezes rapidamente e saltem para cima pressionando a BARRA DE ESPAÇO, o que é útil para realizar movimentos aéreos. Aperte duas vezes rapidamente a BARRA DE ESPAÇO para fazer com que eles dêem um salto mortal para trás.

OUTROS MOVIMENTOS

Algumas das armas e ferramentas possuem alguns excelentes truques que podem auxiliar seu Worm nos movimentos. Para obter mais detalhes, consulte a seção Uso das Armas neste manual.

REPLAY DA AÇÃO

Pressione a tecla R para exibir o replay do último disparo. Isto só pode ser feito imediatamente após o disparo. Pressione a tecla S para assistir ao replay em câmera lenta. Pressione e segure a BARRA DE ESPAÇO durante o replay para avançar até o final.

SAIR

Pressione a tecla ESC para abrir o Menu Quit (Sair). Pode-se escolher Draw Game (Empatar o Jogo), Sudden Death (Morte Súbita) e Quit Game (Sair do Jogo). Aqui você também pode ver o número de rodadas (Rounds) ganhas por cada equipe. Em um jogo via Rede (Network), a ação continuará normalmente mesmo com este menu aberto, mas em um jogo que não for em rede ela ficará pausada. Quando você sai de um jogo em rede, isto faz com que sua equipe se entregue, deixando os outros jogadores intactos e os declara vencedores.
Nota: se o host (servidor) parar o jogo em uma partida em Rede, significa que o jogo acabou.

LIGAR E DESLIGAR OS NOMES

Algumas vezes, a visibilidade dos nomes dos Worms pode atrapalhar o jogador, pressione a tecla Delete para alternar a visibilidade do nome do Worm, ajustando para total (Full), parcial (Partial) ou nenhum (None).

BARRAS DE FORÇA E ENERGIA

Você pode ligar (ON), ou desligar, esta opção pressionando SHIFT-DELETE. Normalmente, as barras de energia da equipe desaparecem quando se move um Worm, esta opção pode forçá-las a ser sempre exibidas.

A tela do jogo está repleta de informações úteis – a seguir, explicamos o que estamos querendo dizer!

INFORMAÇÕES NA TELA

PAINEL DE COMENTÁRIO

Um comentário completo aparece na parte superior da tela, dando todos os detalhes sobre qual Worm foi morto, de quem é a vez e qual a arma escolhida.

INDICADOR DE TEMPO DO TURNO (E DA RODADA)

Turn Time (Tempo de seu Turno) faz a contagem regressiva na parte inferior esquerda da tela. Quando ele chegar a zero, a vez passa a ser do próximo jogador. Antes de considerar o turno completo, o jogo irá aguardar até que tudo tenha parado de se mexer (Minas, Worms, etc).
Como opção, também é possível ver o Tempo da Rodada (Round Time) exibido aqui (para mais detalhes, veja a seção Opções de Jogo mais adiante neste manual).

BARRA DO VENTO E ACONTECIMENTOS EM SEGUNDO PLANO

Há um indicador da força do vento na parte inferior direita da tela. As setas indicam a força e a direção do vento. As imagens incidentais em segundo plano também servem como indício da direção do vento; isto pode ser definido com a tecla INSERT.

STATUS DA EQUIPE

As barras de energia de cada equipe que está jogando podem ser vistas no centro da seção inferior da tela. As barras de status são removidas da tela quando a energia de uma equipe tiver se esgotado e esta equipe estiver fora de combate.

STATUS DO WORM

Os valores de energia e os nomes dos Worms aparecem acima de cada Worm.

UTILITÁRIOS

Quando estiverem em uso, os utilitários ativos (Dano Duplicado, Caixa do Espião, etc.) aparecerão acima do indicador de vento.

PAINEL DAS ARMAS

Ao escolher uma arma, o painel desliza a partir do lado direito da tela. Para remover o painel da tela, pode-se escolher uma arma ou pressionar novamente o botão SELECIONAR ARMA.

PAINEL DE BATE-PAPO

Em jogos em Rede, um painel de bate-papo deslizará na parte superior da tela. Isto pode ser removido com a tecla PAGE UP e aberto novamente com a tecla PAGE DOWN.

PAINEL SAIR

Quando o jogador pressiona a tecla ESC, o Menu Quit (Sair) desliza para baixo a partir da parte superior esquerda da tela. Ele pode ser removido pressionando uma segunda vez a tecla ESC.

SELECIONANDO SUA ARMA

Esta é a seção onde tudo acontece... o arsenal!

Há dois modos de carregar sua arma favorita:

MÉTODO A

Clique com o Botão Direito do Mouse para exibir o Menu Weapon Selection (Seleção da Arma), clique então na arma ou ferramenta de sua escolha. Conforme você move o cursor, o nome da arma selecionada aparece na parte inferior do menu. Clique com o Botão Direito do Mouse para fechá-lo sem fazer a escolha. O número ao lado da arma mostra a quantidade que você tem disponível, um turno usa uma unidade, embora algumas armas façam múltiplos disparos durante a sua utilização.

Quando uma arma não estiver disponível (por ex., seu estoque estiver a zero), a arma é removida do Menu Weapon Selection.

MÉTODO B

Incorporamos os atalhos de teclado para todos os grupos de armas. Use as teclas de Função (F1, F2, etc.) na parte superior de seu teclado para escolher uma arma diretamente.
O Menu Weapon Selection (Seleção da Arma) indica quais teclas se relacionam a quais armas.

USO DAS ARMAS

Quando mais de uma arma compartilhar da mesma tecla, pressione esta tecla mais de uma vez (até cinco vezes) para escolher as outras armas. Conforme você faz isto, a arma atualmente escolhida aparecerá no Painel de Comentário na parte superior da tela.
A próxima seção detalha as armas do Worms Armageddon, seus efeitos e como usá-las. Lembre-se, todas as instruções relativas às armas foram escritas presumindo-se que você já tenha escolhido esta arma.
Várias armas estão escondidas em caixotes especiais ou são oferecidas nas missões para um jogador (Single Player), e desejamos a você toda a sorte do mundo para conseguir encontrá-las!

AIR STRIKE (ATAQUE AÉREO)

Esta arma chama um ataque de mísseis na área-alvo escolhida.
Para lançar o Ataque Aéreo, simplesmente mova o cursor com o mouse e clique no alvo para marcá-lo (com um X). Caso deseje abandonar este estágio, simplesmente escolha outra arma com o Botão Direito do Mouse. Você também pode escolher a direção do Ataque Aéreo pressionando as teclas de seta para a esquerda ou direita, isto é importante se quiser acertar o lado correto de uma colina!

Nota: As Armas de Ataque Aéreo não podem ser usadas nas Cavernas e não são afetadas pelo vento, exceto no Napalm Strike (Ataque de Napalm).

BANANA BOMB (BOMBA BANANA)

Esta “suave fruta da destruição” explodirá, arrebentará e causará uma cruel devastação numa área do tamanho de uma pequena ilha grega. Use as teclas de 1 a 5 no teclado para configurar o tempo (em segundos) do detonador, e alternar, com as teclas + e -, a configuração de quanto a bomba vai pular. Use as teclas SETAS PARA CIMA e PARA BAIXO para mover a mira e aperte a Barra de Espaço para disparar (quanto mais segurá-la, mais forte será o disparo). Cada Banana causa um dano de 75 pontos.

BASEBALL BAT (TACO DE BEISEBOL)

Se for um daqueles dias, a única coisa realmente satisfatória a fazer com um inimigo Worm é andar atrás dele e acertá-lo em cheio com um pesado taco de madeira!
Fique perto de seu alvo, faça a mira e pressione a Barra de Espaço! O Taco causa um dano de 30 pontos.

BATTLE AXE (MACHADO DE BATALHA)

Esta lâmina poderosa fatia em duas a energia de todo Worm em que toca, martelando-os chão a dentro.
Nota: Só pode ser usado para, na verdade, matar os Worms inimigos que possuem uma unidade de energia, mas pode causar um grande estrago a um grupo de Worms!

BAZOOKA (BAZUCA)

A Bazuca é uma potente arma que oferece satisfação imediata. O uso cauteloso da força e direção do vento transforma esta arma em uma maravilha estratégica.
Use as SETAS PARA CIMA e PARA BAIXO para mover a mira e pressione a BARRA DE ESPAÇO para disparar (quanto mais tempo pressioná-la, mais forte será o disparo). A Bazuca causa o máximo de 50 pontos de danos.

BLOWTORCH (MAÇARICO)

Use o Maçarico para escavar através da paisagem, mas observe que um desprezível jogo de esconder é sinal do Dark Side (Lado Negro)!
Escolha sua direção com as teclas de SETA e pressione a BARRA DE ESPAÇO para iniciar e novamente para parar o Maçarico. Os indivíduos mais criminosamente insanos podem usar o Maçarico para infligir 15 pontos de danos aos Worms inimigos.

BRIDGE KIT (KIT DA PONTE)

Este excelente conjunto de componentes de vigas permite a rápida construção de pontes e trilhas, no momento que você mais precisar. Vários segmentos de pontes estão disponíveis para posicionamento imediato na paisagem.

BUNGEE (QUEDA LIVRE)

Longas quedas podem causar sérios danos à saúde de seu Worms, porém, com o Bungee selecionado, é possível perambular por um penhasco e soltar armas ao mesmo tempo que você se balança por aí. Pressione a BARRA DE ESPAÇO e seu Worm será solto do Bungee. Pressione a tecla ENTER e suas armas vão ser soltas enquanto estiver no Bungee.

CARPET BOMB (BOMBA CARPETE)

Fuja enquanto uma chuva de múltiplos pêlos afiados caí do céu! O ataque de carpete do Mike envia carpetes irados à terra! Escolha e mire, clique com o botão Esquerdo do mouse e fique bem para trás!

CLUSTER BOMB (BOMBA DE FRAGMENTAÇÃO)

É arremessada como se fosse uma Granada (Grenade) e se despedaça em várias bombas menores que explodem ao redor do alvo. Embora menos precisa que uma Granada, a Bomba de Fragmentação pode ser realmente útil para infligir danos a grupos de Worms.
Use as teclas de 1-5 no teclado para ajustar o detonador (em segundos) e para alternar a configuração de quantas vezes ela pula, do mínimo para o máximo, com o auxílio das teclas + e - .

Use as teclas de SETA PARA CIMA e PARA BAIXO para mover a mira e pressione a BARRA DE ESPAÇO para disparar (quanto mais segurá-la, mais forte será o disparo).
Cada fragmento causa o máximo de 30 pontos de danos.

DRAGON BALL

Desencadeia uma bola de energia na direção do inimigo, empurra as vítimas para trás e para longe de você. Fique em pé próximo ao seu alvo e pressione a BARRA DE ESPAÇO para atacar. A Dragon Ball causa 30 pontos de danos.

DYNAMITE (DINAMITE)

Pressione a BARRA DE ESPAÇO para lançar bananas de Dinamite nos Worms, normalmente da beira de penhascos ou próximo a um grupo de Worms.
Trata-se de uma arma muito poderosa e ótima para um massacre de Worms – verdadeira fonte de prazer para as multidões. Pressione a tecla ENTER para derrubá-las da corda. A dinamite causa um máximo de 75 pontos de danos.

EARTHQUAKE (TERREMOTO)

Pressione a BARRA DE ESPAÇO para causar um Terremoto considerável que chacoalhará qualquer Worm ou mina soltos e fará com que o nível da água suba bastante.
Os Terremotos não causam perda específica de energia, mas os efeitos do movimento em si podem ser devastadores!

FIRE PUNCH (SOCO DE FOGO)

Este soco poderoso golpeia os Worms no ar e também corta seu caminho através da terra. Fique em pé próximo ao seu alvo e pressione a BARRA DE ESPAÇO para socar.
O Soco de Fogo causa danos moderados ao alvo, no entanto, é mais comumente usado para golpear Worms dentro da água.

FLAME THROWER (LANÇA-CHAMAS)

Aperte a BARRA DE ESPAÇO para lançar chamas a partir dos enormes tanques nas costas dos Worms!
Use as teclas SETA PARA CIMA e PARA BAIXO para espalhar as chamas em arco.
As chamas estão sujeitas à direção do vento, portanto, seja cauteloso.
O Lança-Chamas é uma arma poderosa, a estimativa de seu potencial de dano varia entre 50 e 70 pontos.

FRENCH SHEEP STRIKE (ATAQUE DO CARNEIRO FRANCÊS)

Provoque a ira dos teimosos fazendeiros franceses com o Ataque do Carneiro!
Escolha um alvo com o mouse e clique com o Botão Esquerdo do Mouse para liberar vários Carneiros flamejantes, que chegam estraçalhando ao chão.
Trata-se de uma arma incrivelmente perigosa que, graças às chamas adicionais, pode causar todo tipo de estrago e destruição.

FREEZE (CONGELAR)

Pressione a BARRA DE ESPAÇO para congelar seus Worms até seu próximo turno. Sua equipe fica acondicionada em blocos de gelo e não pode ser danificada!

GIRDER (VIGAS)

Possuem várias utilidades, especialmente para fornecer uma base à Ninja Rope (Corda Ninja) ou uma rampa de modo que os carneiros no French Sheep Strike possam atravessar os caminhos críticos.
Alguns jogadores usam as Vigas para bloquear o progresso do inimigo e outros as utilizam como um escudo contra Grenades (Granadas) e Cluster Bombs (Bombas Fragmentadoras).
Seu uso, algumas vezes, é restrito à área imediatamente ao redor do Worm escolhido, a partir do Menu Weapon Options (Opções de Armas)
Use as teclas de SETAS PARA A DIREITA e ESQUERDA para girar a viga e aperte o botão esquerdo do mouse para colocá-la.

GRENADE (GRANADA)

Ajuste o detonador (em segundos) com as teclas de 1 a 5 e alterne, com as teclas + e –, a configuração do quanto ela vai quicar.
Use as SETAS PARA CIMA e PARA BAIXO para mover a mira e aperte a BARRA DE ESPAÇO para disparar (quanto mais segurá-la, mais forte será o disparo).
A Granada causa 50 pontos de danos.

HANDGUN (REVÓLVER)

Excelente modo de acabar com um Worm em particular ou com um grupo de Worms bastante fracos! Dispare seis tiros consecutivos. Ganhe seu dia!
Use as SETAS PARA CIMA e PARA BAIXO para mover a mira e aperte a BARRA DE ESPAÇO para disparar (o cursor pode ser movido para cima e para baixo enquanto dispara). Cada disparo causa 5 pontos de danos.

HOLY HAND GRENADE (GRANADA MÃO SAGRADA)

Desencadeie o poder dos céus. Trata-se de uma Granada de três segundos (nem mais, nem menos), que quica baixo e que só explodirá quando em repouso.
Uma das armas mais poderosas do jogo, capaz de causar 100 pontos de danos.

HOMING MISSILE (MÍSSIL GUIADO)

Uma vez preparado, o Míssil Guiado irá mirar em um alvo específico. Lembre-se de lhe dar força suficiente para que possa encontrar seu alvo com eficácia.
Os Mísseis Guiados do Worms Armageddon são aquáticos e podem ser disparados sob a água, embora haja um elemento de habilidade envolvido (ou seja, dispare com muita força e o míssil afundará).
Mova o cursor da mira com o mouse e clique no alvo, use as SETAS PARA CIMA e PARA BAIXO para mover a mira e aperte a BARRA DE ESPAÇO para disparar (quanto mais segurá-la, mais forte será o disparo). Este míssil causa um máximo de 50 pontos de danos.

HOMING PIGEON (POMBO GUIADO)

Um equivalente semi-inteligente do Míssil Guiado (veja item anterior) que empreenderá seus melhores esforços para alcançar o alvo escolhido.
Obviamente, os Pombos não são totalmente confiáveis.
Mova o cursor do alvo com o mouse e aperte a BARRA DE ESPAÇO para liberar seu amigo “penoso”. O Pombo explodirá causando um máximo de 75 pontos de danos.

INDIAN NUCLEAR TEST (TESTE NUCLEAR INDIANO)

Primeiro foram os franceses, agora são os indianos! Esta poderosa bomba-teste subterrânea afundará a terra e fará com que a chuva radioativa caia infectando todos os Worms vivos.
Trata-se de um dispositivo nuclear tático, se é que já houve algum.

KAMIKAZE

Escolha a direção usando as teclas de SETAS e, em seguida, aperte a BARRA DE ESPAÇO e assista ao Worm pôr fim à sua vida como um mártir. É claro que é garantido que você perderá o Worm, portanto, é melhor que valha a pena!
A explosão final causa um máximo de 50 pontos de danos, mas qualquer Worm azarado o bastante para ser atingido no meio do caminho também sofrerá a perda de 30 pontos e será arremessado para o alto com o impacto.

LAND MINE (MINA TERRESTRE)

São minas próximas que explodem quando um Worm dispara o detonador ao chegar muito perto. As minas são ótimas ferramentas estratégicas e podem ser detonadas nos Worms por outras explosões. Cuidado, pois algumas podem ser falsas. Aperte a BARRA DE ESPAÇO para soltar uma Mina. As Minas Terrestres causam um máximo de 50 pontos de danos.

LONGBOW (ARCO LONGO)

Esta ótima arma de duplo propósito permite disparar flechas em Worms desavisados ou criar uma escada para que outros a escalem.
Cada flecha causa 15 pontos de danos.

MINI-GUN (MINIPISTOLA)

Um nome tão enganador para uma enorme metralhadora. Use as teclas PARA CIMA e PARA BAIXO para mover a mira e aperte a BARRA DE ESPAÇO para disparar. Conforme você atira, também pode mover a arma PARA CIMA e PARA BAIXO com as teclas de SETAS, disparando uma saraivada contra a área- alvo.

MAD COW (VACA LOUCA)

Desde que o embargo da carne bovina européia começou, tem havido uma tremenda estocagem dessas vacas loucas e delirantes, que põem espuma pela boca, com o intuito de causar destruição em massa.
Pressione a BARRA DE ESPAÇO e solte-as na direção para a qual estiver olhando. Se houver mais de uma delas, é possível soltá-las em um rebanho pressionando-se as teclas de 1 a 5 para alternar a quantidade de vacas a ser lançadas. Já que são loucas, elas não terão nenhuma dificuldade para superar um obstáculo, ao contrário, tudo o que farão será explodir. Cada Vaca Louca pode causar até 75 pontos de danos e, portanto, deve ser evitada.

MAGIC BULLET (BALA MÁGICA)

Trata-se de uma bala incrivelmente precisa que perseguirá o alvo em questão em quase todos os locais. A bala irá atrás do alvo, evitando contato com a terra. Pressione a BARRA DE ESPAÇO novamente e a arma será lançada. A Bala Mágica causa um máximo de 100 pontos de danos e, certamente, irá parar qualquer comitiva presidencial.

MAIL STRIKE (ATAQUE PELO CORREIO)

Mire na área com o mouse para fazer uma entrega especial. Por favor, observe a direção do vento, já que cartas não são objetos especialmente pesados! Cada carta causa 50 pontos de danos.

MB BOMB (BOMBA MB)

Escolha a área-alvo com o mouse e veja aterrorizado um produtor de jogos, estressado e gordo cair por terra, causando pandemônio e caos geral. A Bomba MB causa 100 pontos de danos.

MINE STRIKE (ATAQUE DE MINA)

Clique com o Botão Esquerdo do Mouse para espalhar novas Minas Terrestres na paisagem.
Devido à natureza errática das minas, não há indicação clara de onde elas irão cair, mas muito provavelmente haverá calamidade.
Assim como as minas-padrão, cada uma delas pode causar 50 pontos de danos.

MING VASE (VASO MING)

Solte como se fosse Dinamite e corra. Para desgosto dos amantes de antiguidades de todo o mundo, ele explodirá após cinco segundos, espalhando cacos de porcelana por toda parte.

MOLE BOMB (BOMBA TOUPEIRA)

Aperte a BARRA DE ESPAÇO para liberar este pequeno baderneiro que fugirá pela paisagem. Aperte novamente a BARRA DE ESPAÇO para enviá-lo pulando para cima e depois para baixo, entrando terra a dentro. Pressione a BARRA DE ESPAÇO uma terceira vez e a pequena criatura explodirá.
Explosivo eficaz e um antídoto para os que tendem a se esconder em túneis subterrâneos.

MOLE SQUADRON (ESQUADRÃO TOUPEIRA)

Muito mais raro de encontrar, este esquadrão de mamíferos míopes ataca diretamente, gritando com orgulho “Cavar ou Morrer”! Claro que eles quase sempre morrem. Estabeleça a direção do ataque com as SETAS PARA ESQUERDA e PARA DIREITA, use em seguida o mouse para marcar seu alvo e dispare.

MORTAR (MORTEIRO)

Dispara com força total e explode quando do contato, espalhando fragmentos da Cluster Bomb (Bomba Fragmentadora) ao redor da área mais próxima. Muito útil perto do final de uma rodada, quando grupos de Worms podem estar em lados opostos da paisagem. Muito eficaz nos níveis com Cavernas, já que disparar os Morteiros no teto vai fazer despencar os fragmentos em direção aos Worms que não suspeitam de nada.
Use para as SETAS PARA CIMA e PARA BAIXO para mover a mira e aperte a BARRA DE ESPAÇO para disparar. Cada fragmento pode causar 30 pontos de danos.

NAPALM STRIKE (ATAQUE NAPALM)

Ilumina o céu com sua devastação pirotécnica! Chamusca a terra e faz churrasco dos oponentes. Queremos o apocalipse e queremos agora! Escolha a direção do Ataque Napalm com as teclas SETAS PARA ESQUERDA e PARA DIREITA. Em seguida, mova a mira com o mouse e clique no alvo para lançar.

NINJA ROPE (CORDA NINJA)

Incrivelmente útil, as cordas podem ser usadas para manobrar os Worms em áreas que de outro modo seriam inacessíveis ou para manobrá-los através de grandes distâncias no menor tempo possível.
Saber dominar a corda é uma habilidade-chave no Worms Armageddon e o aconselhamos a começar a praticar imediatamente!
Pressione a BARRA DE ESPAÇO para lançar a Corda Ninja e use as teclas de setas PARA ESQUERDA e PARA DIREITA para balançar a corda.
Use as teclas de setas PARA CIMA e PARA BAIXO para encurtar e aumentar o comprimento da corda. Aperte a BARRA DE ESPAÇO para soltar o seu Worm da corda.
Os mais experientes podem soltar armas (normalmente Dinamite ou explodir Carneiros) enquanto se balançam no ar... Pressione a tecla ENTER para soltar a arma atual. Seja cauteloso, isto só é aconselhável com certas armas! Se a habilidade de soltar o Carneiro de grandes alturas não tiver sido suficiente, você também pode balançar, soltar ou disparar a corda novamente enquanto estiver no meio do ar, balance e repita, cobrindo assim, grandes distâncias rapidamente!
Fique avisado de que esta é uma técnica bastante complicada e funciona realmente bem em cavernas espaçosas.

OLD WOMAN (VELHA SENHORA)

Pressione a BARRA DE ESPAÇO para fazer com que a Velha Senhora perambule, reclamando do preço do chá e resmungando sobre a guerra e os bons tempos antes da violenta explosão. Esta Velha Senhora causa um máximo de 75 pontos de danos.

PARACHUTE (PÁRA-QUEDAS)

Lembre-se de que longas quedas podem ferir os seus Worms, fazendo com que você perca turnos. Portanto, o melhor é flutuar em segurança, usando um conveniente pára-quedas. Pressione a BARRA DE ESPAÇO para abrir o pára-quedas.
Verifique de que lado o vento está soprando!
Pressione a BARRA DE ESPAÇO novamente para fechar o Pára-Quedas.

PETROL BOMB (COQUETEL MOLOTOV)

Realmente da pesada, um favorito nos meios urbanos. Pode-se estourar a garrafa contra uma parede e assistir às chamas caírem sobre a vítima desavisada. Apresenta melhores resultados em lugares fechados.
Use as SETAS PARA CIMA e PARA BAIXO para mover a mira e aperte a BARRA DE ESPAÇO para disparar (quanto mais segurá-la, mais forte será o disparo). Esta belezinha fica incendiando a paisagem.

PNEUMATIC DRILL (PERFURATRIZ PNEUMÁTICA)

Pressione a BARRA DE ESPAÇO para cavar ou parar de cavar. É útil para obter acesso aos túneis que outros Worms fizeram.
Você pode transformá-la em uma perfuratriz assassina causando 15 pontos de danos.

PROD (AGULHÃO)

É a personificação do sarcasmo em um movimento. Pressione a BARRA DE ESPAÇO para cutucar um Worm e acabar com ele.

SALLY ARMY (EXÉRCITO DE SALLY)

Pressione a BARRA DE ESPAÇO para fazer com que esta velha senhora, que fica cambaleando por aí, se sente e assista à própria erupção em uma explosão de instrumentos de percussão voláteis ou aperte a BARRA DE ESPAÇO uma segunda vez para detoná-la manualmente. Cada tambor pode causar um máximo de 75 pontos de danos.

SCALES OF JUSTICE (BALANÇAS DA JUSTIÇA)

Pressione a BARRA DE ESPAÇO e veja este equalizador combinar todas as energias de todos as equipes em jogo. Esta é a ferramenta perfeita, se você estiver atrás dela. Também equilibra as energias de todas as equipes aliadas em jogo. As Balanças da Justiça não causam danos, simplesmente redistribuem a atual energia no campo de jogo.

SELECT WORM (ESCOLHER O WORM)

Esta ferramenta incrivelmente nova permite movimentar um Worm e depois escolher novamente outro de sua equipe para movimentar. Oferece excelentes oportunidades estratégicas, a menos que você só tenha um Worm!
Pressione a BARRA DE ESPAÇO para ativar.

SHEEP (CARNEIRO)

Assista com um sorriso presunçoso a seu amigo peludo correr heroicamente na direção do inimigo e detonar. Com a eficácia da Dinamite e a destreza que só um mamífero peludo de quatro patas poderia ter, o Carneiro é uma ferramenta inestimável.
Pressione a BARRA DE ESPAÇO e o Carneiro será liberado, aperte novamente a mesma tecla e ele explodirá. Caso não seja detonado, acabará por ficar entediado e explodirá por si mesmo. O carneiro pode causar um máximo de 75 pontos de danos.

SHEEP LAUNCHER (LANÇA CARNEIRO)

Para aquelas pessoas que têm problemas para levantar peso, esta arma muito útil irá liberar seus Carneiros para novas alturas estonteantes, sobre qualquer barricada ou barreira!
Mire com as SETAS e aperte a BARRA DE ESPAÇO para lançar seu Carneiro. Depois que o Carneiro é solto, ele agirá como qualquer carneiro respeitável (veja acima), mas é claro que este usa um elegante capacete à prova de choque.

SHOTGUN (ESPINGARDA)

Esta Espingarda de dois canos e grosso calibre, é ótima para atirar em Worms a longa distância. Use as teclas de SETAS PARA CIMA e PARA BAIXO para mover a mira e aperte a BARRA DE ESPAÇO para disparar. Você contará com duas tentativas para causar um máximo de 50 pontos de danos.

SURRENDER (RENDIÇÃO)

Se não puder mais suportar, você poderá se render. No entanto, a humilhação continua, já que sua equipe permanece balançando bandeirinhas brancas para o outra equipe pegá-las de um modo totalmente imoral!

SKIP GO (PULAR)

Se, por qualquer motivo, você sentir que não precisa causar qualquer extermínio intencional durante o seu turno, pode pulá-lo pressionando a BARRA DE ESPAÇO.

SUICIDE BOMBER (BOMBARDEADOR SUICIDA)

Se já não consegue suportar e deseja sair de uma maneira ruidosa, aperte a BARRA DE ESPAÇO e sinta-se todo inchado. Depois de explodir um Worm deixa uma substância bastante tóxica no ar.

SUPERBANANA BOMB (BOMBA SUPERBANANA)

A Superbanana possui o bônus adicional da detonação manual. Basta apertar a BARRA DE ESPAÇO após tê-la jogado e regue seus inimigos com estas frutas, aperte uma segunda vez e as bombinhas serão detonadas. Cada Banana causa um máximo de 75 pontos de ação e destruição violenta.

SUPER-SHEEP (SUPERCARNEIRO)

O incrível vôo do Supercarneiro! Pressione a BARRA DE ESPAÇO para soltar, aperte uma segunda vez e este Carneiro receberá poderes com os quais outros animais de fazenda jamais puderam sonhar!
Controle o vôo usando as SETAS PARA ESQUERDA e a PARA DIREITA ou aperte a BARRA DE ESPAÇO novamente para pôr fim ao seu reinado nos ares. O Supercarneiro pode voar por um tempo limitado antes de cair completamente desanimado. Em uma colisão, um Supercarneiro pode causar um máximo de 75 pontos de danos.

TELEPORT (TELETRANSPORTE)

O mais popular uso desta característica é a remoção de um Worm de uma posição inicial potencialmente desastrosa. A estratégia normal é procurar terrenos altos longe de penhascos e minas. Simplesmente, clique com o mouse no local onde você quer que o Worm vá parar.

UZI

Desencadeie uma chuva de balas nos Worms usando uma das armas mais legais do jogo. Use as SETAS PARA CIMA e PARA BAIXO para mover a mira e aperte a BARRA DE ESPAÇO para disparar.

CAIXAS E MAIS CAIXAS PARA NÓS

Use as teclas de SETAS PARA CIMA e PARA BAIXO para bombardear a área-alvo.
Durante o jogo, diferentes caixas cairão do céu ou aparecerão no campo de jogo. Há três tipos distintos: Weapon Crates (Caixas de Armas), Health Crates (Caixas de Saúde) e Utility Crates (Caixas de Utilitários).
As caixas contêm todo tipo de coisas e seu conteúdo pode mudar a sorte de um jogo, especialmente quando tudo parece perdido. As caixas também podem ser atiradas, um modo bastante anárquico de usá-las, porém igualmente devastador.
Outra dica para se ter em mente é que o Sheep (Carneiro), o Super-Sheep (Supercarneiro), a Old Women (Velha Senhora) e o Sally Army (Exército de Sally) podem pegar caixas se deixadas andando ao acaso.

CAIXAS DE ARMAS

O conteúdo das Caixas de Armas (Weapon Crates) normalmente é de armas mais poderosas ou armas que inicialmente foram distribuídas em números limitados, tais como a Super-Sheep (Supercarneiro), Dynamite (Dinamite), Homing Missiles (Míssil Guiado), etc.
Por vezes você terá muita sorte e será premiado com uma das armas super-"ocultas". Será que você é capaz de encontrar todas?

CAIXAS DE SAÚDE

As Caixas de Saúde (Health Crates) oferecem uma fonte para completar seus níveis de energia durante uma partida. Pegue a caixa e o Worm receberá um incremento de energia. As Caixas de Saúde também oferecem um antídoto para qualquer infecção que um Worm possa ter sofrido.
Utility Crates drop from the heavens like Health and Weapon Crates, bestowing superb additional powers to your Worms. These special powers can be collected and instigated when the urge arises.

CAIXAS DE UTILITÁRIOS

Estes caixas (Utility Crates) contêm utilitários para ajudá-lo de várias maneiras. Existem dois tipos deles: os do tipo que podem ser pegos, isto é, que podem ser armazenados e usados segundo as circunstâncias (mostrado no painel do utilitário, na parte superior do painel da arma) e os utilitários instantâneos, que passam a vigorar assim que você pega a caixa. Os conteúdos estão listados em Utilitários (adiante).

UTILITÁRIOS

As Caixas de Utilitários (Utility Crates) caem do céu, assim como a de saúde (Health) e as de armas (Weapon), dando maravilhosos poderes adicionais aos seus Worms. Estes poderes especiais podem ser armazenados e usados quando houver necessidade.
Os Utilitários Armazenados aparecem no painel de armas e são ativados do mesmo modo que as armas (ex., selecione e aperte a BARRA DE ESPAÇO).
Quando estiverem em uso ou ativados (alguns duram várias rodadas) seus respectivos ícones ficam exibidos acima do painel de vento na tela.

UTILITÁRIOS ARMAZENADOS

FAST-WALK (ANDAR RÁPIDO)
Dura um turno e permite que os Worms andem sobre a terra muito mais rapidamente que antes, é excelente para longos ataques e ataques críticos.

LASER TARGET (MIRA LASER)
Este efeito, que dura cinco turnos, ativa uma MIra Laser nas seguintes armas: Uzi, Mini-Gun (Minipistola), Hand Gun (Revólver), Kamikaze e Shotgun (Espingarda), o que facilita muito a precisão dos seus tiros.

INVISIBILITY (INVISIBILIDADE)
Esta ferramenta útil (somente aparece em jogos onde três ou mais equipes estiverem jogando) torna sua equipe invisível (mas não invencível) até seu próximo turno. É particularmente útil quando se joga em rede.

LOW GRAVITY (BAIXA GRAVIDADE)
Este efeito incrível faz com que todos os seus tiros e movimentos fiquem suscetíveis à Baixa Gravidade. Isto significa pulos superlongos e outras coisas mais!

JET PACK (JATO PORTÁTIL)
Use as teclas de SETAS para controlar os jatos verticais e traseiros conforme seu Worm decola para o céu. Caso esteja com poucos Teleports (Teletransportes), ele é particularmente útil para alcançar praias distantes e é extremamente útil se quiser voar e lançar algumas Dinamites em uns Worms. Junte-se à era espacial, pegue um Jet Pack!

UTILITÁRIOS DE EFEITO INSTANTÂNEO

Estes utilitários são imediatamente ativados quando são pegos.

DOUBLE TIME (TEMPO DOBRADO)
Dobra instantaneamente a quantidade de tempo restante no turno atual.

CRATE SHOWER (CHUVA DE CAIXAS)
Solta ao acaso na paisagem algumas outras caixas.

CRATE SPY (CAIXA DE ESPIÃO)
Este efeito que dura até o final da rodada permite à equipe revelar os conteúdos de quaisquer caixas na paisagem.

DOUBLE DAMAGE (DANO DUPLICADO)
Dura apenas um único turno e duplica os danos em qualquer explosão que ocorrer. Extremamente poderoso, deve ser usado com cautela.

SISTEMA DE MENUS

MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)

A partir dele pode-se escolher jogar no modo Single Player (Um Jogador), criar um jogo Multiplayer (Vários Jogadores), jogar em uma Local Area Network (Rede de Área Local) ou na Internet, bem como alterar opções ou sair. Pressionando-se a tecla ESC você voltará sempre ao menu anterior. O Worms Armageddon também apresenta um sistema de ajuda on-line bastante útil. Simplesmente, mova o cursor sobre qualquer ícone, texto ou caixa de diálogo para obter a ajuda instantânea que aparece na parte inferior da tela.

SYSTEM CONFIGURATION (CONFIGURAÇÃO DO SISTEMA)

Este menu controla o modo pelo qual sua máquina é configurada para executar o Worms Armageddon.

VIDEO OPTIONS (OPÇÕES DE VÍDEO)

VIDEO DISPLAY RESOLUTION (RESOLUÇÃO DE TELA)

O Worms Armageddon permite disputar o jogo em várias resoluções diferentes, 640x480 (Padrão), 800x600 e 1024x768. A execução do jogo em uma resolução mais alta exige mais recursos do sistema, portanto, a menos que esteja usando um sistema ideal (Pentium, 200 MHz ou superior, com placa de vídeo de 4 MB) recomendamos a execução na resolução-padrão.

A execução em resolução mais alta traz como vantagem a capacidade de se observar melhor a paisagem, o que, com certeza, ajuda no desempenho dos longos disparos, por exemplo.

Nota: se houver um problema com a geração da resolução requerida durante a inicialização do jogo, ele irá para o padrão 640x480.

SECRET SELECTION (SELEÇÃO SECRETA)

Conforme você joga o Worms Armageddon, os resultados nas várias rodadas do jogo de missões (Mission Game) e as conquistas durante o treinamento (Training) irão capacitá-lo a usar vários modos, trapaças e truques que serão revelados na tela. Para ativar, simplesmente clique nos ícones quando estiverem acesos.

Para digitar uma senha secreta, clique em PASSWORD (Senha) e digite a palavra, isto ativará uma característica ou trapaça. A maior parte das características realmente legais deve ser obtida a partir de uma jogada habilidosa em vez de simplesmente digitada. Verifique os sites do Worms Armageddon na Web para obter notícias sobre como ativar estas características especiais.

MENU SINGLE PLAYER (Um Jogador)

O Worms Armageddon possuí vários jogos para um jogador a fim de desafiá-lo, treiná-lo e entretê-lo.
As maneiras em que o modo para um jogador podem operar estão listadas abaixo:

TRAINING (TREINAMENTO)

A arena de treinamento é uma área completamente nova no Worms e oferece cinco disciplinas distintas com as quais treinar. Em todos os modos de treinamento, você lutará contra o relógio, completando a maioria dos objetivos propostos em dois minutos. Cada disciplina tem sua própria pontuação e sua equipe será colocada no ranking de acordo com o seu grau de sucesso.
O treinamento termina quando seu tempo tiver acabado ou quando seu Worm for morto em ação. A obtenção de medalhas de ouro em todas as disciplinas também irá abrir recursos ocultos no jogo.
Para treinar, você precisará criar uma equipe, pois o seu capitão competirá nos eventos. As estatísticas dos treinos serão mantidas juntamente com as informações da equipe. Para obter informações sobre como criar uma equipe, veja a seção Como Criar Uma Nova Equipe.

SINGLE PLAYER QUICKSTART GAME (JOGO DE INÍCIO RÁPIDO PARA UM JOGADOR)

Permite iniciar o jogo rapidamente. Você jogará com uma equipe e uma seleção de armas predefinida contra uma série de robôs controlados pelo computador (Wormbots).
O jogo irá registrar seu último desempenho e ajustará o nível de habilidade de acordo. Os jogos serão disputados em paisagens geradas aleatoriamente.

MISSIONS (MISSÕES): UM WORM LONGE DEMAIS

As missões vão de EASY (Fácil) a DIFFICULT (Difícil) em termos de habilidade e todas acontecerão em paisagens especificamente definidas contra várias equipes de WORMBOT.
Nota: se você completar uma missão com sucesso, a paisagem personalizada nesta missão estará disponível para você usar nos jogos normais!
Você precisará criar uma equipe para jogar as missões. Para obter informações sobre a tela Create Teams (Criar Equipes), veja a seção Criar Jogo.

DEATHMATCH CHALLENGE (DESAFIO DO COMBATE MORTAL)

Em termos de jogo, é similar aos jogos-padrão: você enfrentará várias equipes controladas pelo computador em uma sempre crescente espiral de dificuldade. As estatísticas para isto serão guardadas e as recompensas serão dadas às equipes com maior pontuação. Você precisa criar uma equipe para jogar as missões, para obter informações sobre a tela Create Teams (Criar Equipes), veja a seção Criar Jogo.

CRIAR UM JOGO

MULTIPLAYER (VÁRIOS JOGADORES)

Trata-se do menu para criar os tradicionais jogos Multiplayer do Worms Armageddon em seu PC. Os jogos Multiplayer podem ser disputados de duas a seis equipes, e qualquer uma delas pode ser controlada pelo computador em uma variedade de níveis de dificuldade. Para jogos em rede ou via Internet, veja as seções mais adiante.

COMO CRIAR UMA NOVA EQUIPE

Embora existam algumas equipes-padrão, recomendamos que, para obter o máximo do seu Worms Armageddon, você crie algumas equipes personalizadas dando nomes para o seu capitão e para outros membros do pelotão.
Você também pode editar vários outros aspectos, não apenas a habilidade de escolher uma arma especial que possa usar durante a batalha. Clique em NEW TEAM (Nova Equipe) e siga as instruções abaixo.

NAME YOUR TEAM AND WORMS (BATIZE SUA EQUIPE E SEUS WORMS)
Você precisará de um apelido ou codinome para a sua equipe e sua tropa. Caso esteja sem idéias, simplesmente clique no ponto de interrogação para criar um nome ao acaso. Clique duas vezes para gerar uma equipe inteira ao acaso.

SELECT THE CONTROL (SELECIONE O CONTROLE)
Pode ser HUMAN (Humano) ou COMPUTER (Computador). Se você criar uma equipe controlada por computador, também poderá mudar o nível de habilidade de EASY (Fácil) para DIFFICULT (Difícil).
Já existem várias equipes controladas pelo computador, mas você poderá criar outras com as quais praticar.

SELECT THE SPECIAL WEAPON (ESCOLHA A ARMA ESPECIAL)
A partir da lista exibida, você será capaz de escolher uma arma especial que levará consigo para a batalha. Idealmente, você deve escolher a arma que melhor se adapte às suas táticas ou aquela que acredita ser capaz de causar mais danos. Para obter informações sobre as armas disponíveis, veja as descrições apropriadas na seção Uso das Armas.

SELECT THE SOUND-BANK (ESCOLHA O BANCO DE SOM)
Será escolhido um banco-padrão (no idioma no qual o jogo estiver instalado), mas isto pode ser facilmente alterado como você quiser.
A individualidade de uma equipe pode ser definida pelo som que ela faz. Com o Worms Armageddon criamos uma ampla variedade de conjuntos de som peculiares, estranhos, familiares e bizarros. Se nenhum deles for adequado, então você poderá criar o seu próprio banco de som com o utilitário fornecido.

SELECT THE GRAVESTONE (ESCOLHA A LÁPIDE)
Escolha o tipo de lápide que gostaria que sua equipe deixasse para trás em sinal de respeito.

SELECT THE FANFARE (ESCOLHA O SOM DAS TROMBETAS)
Pura questão de pompa. Um toque de trombetas será escolhido ao acaso para você, mas isto pode ser escolhido por você e também visto com antecedência. O toque é usado em telas de apresentação e nas que exibem os resultados das partidas.

QUANDO VOCÊ TIVER TERMINADO
Quando tiver escolhido os itens que quiser, clique em OK para adicionar sua equipe. Depois de adicionada, você poderá selecioná-la para jogos Training (Treinamento), Mission (Missão) e jogos padrão do tipo Multiplayer (Vários Jogadores) ou
Network (Rede).

BARRACKS (ALOJAMENTOS)

Todas as equipes disponíveis para seleção estão listadas no Quartel. Elas são exibidas juntamente com as estatísticas simplificadas: Rounds Played (Rodadas Jogadas), Rounds Won (Rodadas Ganhas), Overall Rank (Classificação Geral). Para adicionar uma equipe ao jogo, basta clicar nela. Para ver as estatísticas das equipes em maiores detalhes, clique na equipe com o botão esquerdo. Clique com o botão direito para editá-la.
Nota: As equipes originais não podem ser editadas.

GAME ROSTER (LISTA DOS JOGOS)

Conforme você adiciona equipes, elas irão aparecer nesta lista. Até quatro equipes podem ser adicionadas. Para remover uma equipe e colocá-la de volta no Alojamento (Barracks), apenas clique mais uma vez.
Quando as equipes estiverem nos Alojamentos, elas ficarão listadas pela ordem de posicionamento na classificação (rank). Há três ícones ao lado das equipes que são usados para indicar as seguintes opções:

HANDICAPPING
O primeiro ícone possibilita compensar a força de uma equipe de acordo com o seu nível de habilidade em relação às outras. Clique com o botão do mouse para mudar esta situação. Isto indica se uma equipe terá 50% de energia a mais (+) ou de menos (-) em seu nível inicial. Se nenhum dos símbolos for exibido (padrão), então

o Worms inicia com o nível estabelecido em General Options (Opções Gerais).

ALLIED TEAMS (TIMES ALIADOS)

Por padrão não haverá ícone neste painel, mas pode-se escolher uma de seis cores possíveis de aliança usando o Botão Esquerdo do Mouse para percorrê-las (e voltar a nenhuma). Todos as equipes que compartilham da mesma insígnia jogarão do mesmo lado.

Os jogos aliados são disputados exatamente como os normais, porém, com algumas poucas notáveis exceções, os Jogadores Aliados dividem as armas entre si (por exemplo, os Jogadores usam as armas em conjuntos de armas combinadas das equipes aliadas. Ou seja, dois jogadores com o conjunto de arma-padrão teriam duas Dinamites disponíveis). Os jogadores aliados recebem uma vitória se a sua aliança vence, mesmo que sua equipe seja derrotada. Durante o jogo, as alianças se revezam para fazer seu movimento. As equipes dentro das alianças se revezarão para se movimentar dentro daquela aliança.

NUMBER OF WORMS IN THE TEAM (NÚMERO DE WORMS NA EQUIPE)

Você pode clicar com o Botão Esquerdo do Mouse para percorrer este número (um até o máximo), a fim de alterar a quantidade de Worms com a qual a equipe iniciará. O jogo nunca permitirá mais que 8 Worms por equipe ou 18 no total. A configuração-padrão é três. Esta configuração também é útil se você desejar disputar um jogo onde, por exemplo, cinco times de um Worm queiram jogar como uma aliança contra uma única equipe de cinco Worms.

GAME STYLES (ESTILOS DE JOGO)

O jogo possui vários estilos. Esses estilos contêm ajustes de opções e armas que regem a maneira como o jogo será disputado. O nome do estilo indica o tipo de jogo que se pode esperar.

Também é possível criar seu próprio estilo de jogo clicando no ícone SAVE AS (Salvar Como) e digitando uma descrição para o estilo. Se desejar, você também poderá excluir estilos pressionando o ícone Delete (Excluir). Observe que os ajustes originais não podem ser excluídos. Os estilos podem ser acessados pelo menu e selecionados a partir dele. Você pode ignorar as configurações no estilo do jogo através da modificação das opções nas telas Weapon (Arma), Game (Jogo) e General Options (Opções Gerais), as quais não serão salvas a menos que você decida por isso.

Nota: os estilos originais também são jogados na WORMNET; veja a seção Internet. De modo que é útil praticar o jogo com esses estilos se você tem pretensão de ser o número 1 do ranking do Worms Armageddon na Internet.

GENERAL OPTIONS (OPÇÕES GERAIS)

Existem opções que são básicas e regem as regras simples do jogo.
São sempre acessíveis a partir da tela Create Game (Criar Jogo) e, de modo geral, depois de ter escolhido seu estilo de jogo (seja um dos originais ou um que você tenha criado) apenas será preciso modificar estas configurações para adequá-las.

STARTING ENERGY (ENERGIA INICIAL)
Clique o ícone para alternar entre 100, 150 ou 200.
Esta é a energia inicial de todos os Worms antes de qualquer alteração feita na opção Handicap. A energia total da equipe pode ser calculada pela multiplicação desse valor e do número de membros da equipe. O padrão do nível de energia é 100 e é o que recomendamos.

WORM SELECT MODE (MODO DE SELEÇÃO DO WORM)
Durante o jogo, é possível jogar e escolher qual Worm gostaria de mover em seguida. No entanto, sentimos que o Worms Armageddon torna-se um jogo de maior habilidade quando os Worms de uma equipe se revezam em cada turno.
Clique para escolher entre:

No Worm Select (Não Selecionar Worm)
Você não pode escolher qual Worm mover.

Worm Select (Selecionar Worm)
Você pode usar TAB para escolher qual Worm mover.

VICTORIES REQUIRED (VITÓRIAS NECESSÁRIAS)
Seleciona o número de vitórias (rodadas ganhas) para a equipe (ou aliança) ganhar a partida. Clique para escolher entre 1 e 9.
O padrão é duas rodadas para ganhar uma partida.

ROUND TIME (TEMPO DA RODADA)
Período (em minutos) antes do final da rodada e do início do período de Sudden Death (Morte Súbita). Clique para escolher o tempo necessário. A configuração original é 10 minutos.

TURN TIME (TEMPO DO TURNO)
Período (em segundos) que você tem para se mover em seu turno. Quanto menor, mais difícil fica fazer seu movimento.

WEAPON OPTIONS (OPÇÕES DA ARMA)

As opções da arma permitem configurar o modo no qual elas serão distribuídas aos jogadores na partida, configura a força (potencial de dano) da arma e sugere se e quando ela deve surgir como um reforço.
Por favor, observe que nem todas as armas estão disponíveis para edição, apenas as armas originais e algumas outras. Para ver todas as armas no jogo, você terá de jogá-lo, pois a maioria está dentro das caixas especiais.
Se optar por jogar com a equipe baseada em armas especiais, você também poderá editar e alterar as armas especiais que estão em uma lista separada de armas especiais.
Quaisquer mudanças que você fizer nas armas podem ser salvas em seu próprio estilo de jogo, juntamente com as atuais opções de configuração. Há quatro ícones principais que controlam as informações da tela.

AMMO (MUNIÇÃO)
Por padrão, você verá a seleção AMMO, que lhe mostra quantas armas você receberá no início de cada rodada. Clique no ícone para alterá-la entre NONE (Nenhuma), 1 a 9 ou UNLIMITED (Ilimitada).

DAMAGE (DANO)
Clique com o Botão Esquerdo do Mouse para aumentar o potencial de dano; clique com o Botão Direito do Mouse para diminuí-lo.
Desse modo você pode equilibrar o jogo como preferir. Conforme você aumenta ou diminuí a taxa de dano, o modo como as armas funcionam também se modifica.

REINFORCEMENTS (REFORÇOS)
Mostra qualquer arma selecionada para aparecer como Reforço (Reinforcement) durante a rodada. Use o controle deslizante para mudar de OFF (Desligado) até 1 a 9, a fim de indicar quando o reforço deverá chegar (número da rodada de 1 a 9).
Nota: se uma arma estiver em OFF (Desligada) na seção munição e você mover o controle deslizante para ligar a arma como um Reforço, isto acrescentará “um” ao suprimento de munição da arma.

WEAPON CRATE SUPPLY (SUPRIMENTO DE CAIXAS DE ARMAS)
Você pode usar esta tela para ajustar com que freqüência estas armas irão aparecer nas Caixas de Armas. Clique nas armas para percorrer de OFF (Desligada) e as barras de 1 a 5. Isto afetará a probabilidade de a arma chegar na Caixa de Arma.

OUTRAS OPÇÕES DE ARMAS

Secret Weapons (Armas Secretas)
Escolha entre jogar com ou sem armas secretas e superpoderosas, que somente chegam em caixas.

User-Selected Special Weapons (Armas Especiais Selecionadas pelo Usuário)
Se selecionada (padrão), então, cada equipe poderá usar uma arma especial de sua escolha a partir da lista das oito que escolhem ao criar a sua equipe (veja a seção Criar Jogo).
Caso não esteja selecionada, isto permitirá escolher uma variedade adicional de armas no arsenal inicial, em vez de uma única especial dentro do conjunto de armas de cada equipe.

GAME OPTIONS (OPÇÕES DE JOGO)

Aqui você pode selecionar as opções que controlam o jogo.
As opções são as seguintes :

TIME OPTIONS (OPÇÕES DE TEMPO)
Opções baseadas no tempo, além do Round Time (Tempo da Rodada) e do Turn Time (Tempo do Turno), que estão na tela principal Create Game (Criar Jogo).

TURN DELAY (TEMPO DE ESPERA PARA INÍCIO DO TURNO)
Quantidade de tempo que um jogador tem para assumir o controle em um jogo de revezamento no mesmo PC, antes que o turno se inicie.

RETREAT TIME (TEMPO DE RETIRADA)
Quantidade de tempo que um jogador tem para se retirar após fazer um movimento (ex., usando uma arma).

ROPE RETREAT (CORDA DE RETIRADA)
O tempo que um jogador tem para se retirar, após soltar uma arma de uma corda.

DISPLAY ROUND TIME (EXIBIÇÃO DO TEMPO DA RODADA)
Uma opção simples para escolher se você quer ou não exibir o tempo restante da rodada.

SUDDEN DEATH TIME (TEMPO DA MORTE SÚBITA)
Estabelece a rapidez com que a água vai subir durante a Morte Súbita. Pode ser ajustado para OFF (Desligada), 5, 20 e 45.

INTERACTIVE OBJECTS (OBJETOS INTERATIVOS)
Ajusta os tipos e quantidades de objetos interativos que iniciam na paisagem. Percorra entre NONE (Nenhum), FEW (Poucos), NORMAL e MANY (Muitos). Se as minas forem escolhidas, há algumas opções adicionais :

FUSE LENGTH (TEMPO DO DETONADOR)
Estabelece o tempo que leva para uma mina explodir depois de armada. Afeta como as minas podem ser usadas durante o jogo.

DUD MINES (MINAS FALSAS)
Quando selecionada, significa que algumas minas serão falsas. (Se você souber como fazer, as minas falsas ainda podem explodir!)

ARTILLERY MODE (MODO ARTILHARIA)
Os Worms não podem andar e o arsenal deve ser jogado ou disparado.

STOCKPILING (ESTOCAGEM)
Você fica com quaisquer armas e utilitários coletados que não foram usados e são levados para a próxima rodada.

ANTI-STOCKPILING (ANTIESTOCAGEM)
Você só ganha uma rodada de suprimento de armas (na rodada 1) e o usa durante toda a partida!

OPÇÕES VARIADAS

AUTO REPLAY (REPLAY AUTOMÁTICO)
Liga ou desliga automaticamente o replay das ações.

FALL DAMAGE (DANO NA QUEDA)
Escolhe se um Worm estará sujeito ou não a ferimentos quando cair de grande altura.

ENERGY REDUCTION (REDUÇÃO DE ENERGIA)
Selecione o que acontecerá com a energia de um Worm quando se inicia o período de Morte Súbita (Sudden Death). Pode ficar em OFF (sem redução de energia), REDUCED (Reduzido) para 1 ponto ou DRAIN (a energia se esgota lentamente em todos os Worms).

LANDSCAPES (PAISAGENS)

Uma visão geral ou em miniatura da paisagem atual é exibida na tela Create Game (Criar Jogo). Para gerar uma outra rapidamente, simplesmente clique na miniatura com o Botão Esquerdo do Mouse. Para editar, criar uma nova paisagem ou carregar um nível personalizado (Custom), você pode ir para o editor de paisagem clicando na paisagem com o botão direito do mouse.

MENU LANDSCAPE

O Worms Armageddon possuí um editor muito poderoso para criar, editar e armazenar paisagens.

MENU OVERVIEW (Visão Geral)

Os principais recursos do menu são:

Edit/Preview Area (Editar/Visualizar Área)

Inicialmente calcula e exibe uma visualização da paisagem atualmente selecionada. Clique com o Botão Esquerdo do Mouse para ir para o modo Editar; clique com o Botão Direito do Mouse para ir para o modo Preview (visualizar).
Nota: quando estiver no modo edit (Editar), a paisagem será monocromática.

Island Generation (Geração de Ilha)

A fila superior de miniaturas cria novos tipos de ilhas. Clique com o Botão Esquerdo do Mouse para criar um novo nível com ilha. Clique com o Botão Direito do Mouse para selecionar e transferir este nível para a tela principal.

Cavern Generation (Geração de Caverna)

As miniaturas da parte inferior geram estilos diferentes de cavernas. Clique com o Botão Esquerdo do Mouse para gerar um novo nível com caverna. Clique com o Botão Direito do Mouse para escolher e transferir este nível para a tela principal.

Icon Panel (Painel de Ícone)

Para obter detalhes sobre como usar as ferramentas e ícones disponíveis verifique o texto de ajuda na tela.

Import (Importar)

Clique neste ícone para ver e carregar um nível personalizado disponível. Para obter mais detalhes sobre os níveis personalizados, veja a seção dedicada a eles.

Save as (Salvar como)

Clicando neste ícone você salvará o arquivo da paisagem, assim como a paisagem editada ou o nível personalizado e, irá acrescentá-lo à lista de paisagens no menu. Todas as informações relacionadas como, nível da água, tipo de cenário, etc. também serão salvas.

Delete (Excluir)
Excluí a paisagem atualmente selecionada (com confirmação). Esta opção não pode ser selecionada a menos que a paisagem tenha sido salva anteriormente.

Custom Levels (Níveis Personalizados)
O Worms Armageddon também possui uma ferramenta muito importante, que pode converter quase toda imagem de modo que possa ser usada como segundo plano para o jogo! Há dois tipos de imagens que podem ser importadas:

Mono Bitmaps (Bitmaps Preto & Branco)
São imagens que agem como um estêncil. Substituem a miniatura da paisagem e pode-se usá-las para criar paisagens a partir dos diferentes cenários fornecidos. Você pode usar o produto Microsoft Paint™ que vem junto com o Windows95/98/NT, a fim de criar tais imagens. Um exemplo de imagem vem junto com o Worms Armageddon (STENCIL.BMP) e pode ser encontrado no CD.

Full Colour Bitmaps (Bitmaps Coloridos)
Esta poderosa e excitante opção permite usar quase qualquer imagem como campo de batalha!
Simplesmente, selecione sua imagem e o jogo irá processá-la para depois exibi-la na visualização.

Image Format (Formato da Imagem)
O Worms Armageddon fará o possível para importar as imagens com os formatos mais comuns, incluindo Windows BMP, JPG, GIF, TGA. O sistema tem de fazer um processamento considerável da imagem, já que há um limite para a quantidade de cores disponíveis. Isto só levará alguns segundos.

Algo para se levar em consideração é que o Worms Armageddon usa uma grande área para o jogo e sua imagem pode não preenchê-la completamente ou, talvez, seja muito grande. Se for muito grande, você será notificado e a imagem encolherá automaticamente. Se a imagem for menor que o tamanho normal (1920x692), então poderá ser centralizada ou esticada para caber na tela. Você pode usar seus programas favoritos de pintura para preparar paisagens personalizadas e compartilhá-las com amigos. Fique de olho nos sites do Worms Armageddon na Web, pois eles irão conter novos níveis de jogo.

Notas relativas aos níveis personalizados coloridos.
Se você escolher um nível personalizado colorido, observe que não será possível editá-lo ou selecionar o tipo de cenário, e estas opções serão removidas.

Background Soil (Solo em Segundo Plano)
Quando usar um nível personalizado colorido, você pode selecionar, a partir desse menu, quais tipos de solos utilizar em segundo plano.
Nota: Níveis personalizados coloridos não são suportados no jogo WORMNET, devido ao seu tamanho (seria muito demorado enviar os gráficos para todos os jogadores).

NETWORK PLAY (Jogo em Rede)

Uma das coisas mais legais a respeito do Worms Armageddon é que ele é o jogo na rede. Ele é um jogo ideal para rede, extremamente divertido e para até seis jogadores. Pode ser jogado numa rede local ou via Internet, através da conexão com um servidor WORMNET.
Nota: O ambiente WORMNET é de uma comunidade envolvente e em expansão contínua.
A Team17 se reserva o direito de ajustar, modificar e alterar opções e meios conforme julgar necessário para aprimorar sua experiência de jogo.

LOCAL NETWORK (REDE LOCAL)

Para se juntar a outros jogadores em uma rede local, clique no ícone Network (Rede) e então selecione LOCAL NETWORK (Rede Local). Você será levado a uma sala onde poderá ver outros jogadores, todos os jogos disponíveis aos quais se juntar e também poderá bater papo com outros jogadores.

CONECTANDO-SE A JOGOS EXISTENTES

Para se juntar a um jogo, clique no jogo existente e você será conectado ao host (servidor) desse jogo. Em sua lista de equipes, clique duas vezes na equipe que você deseja adicionar ao jogo.
Você pode adicionar mais de uma equipe da sua lista; se desejar ter mais equipes operando a partir do seu computador, embora o host tenha que dar permissão para isso, portanto, pergunte!
Depois de ter adicionado uma equipe, um botão READY (Pronto) será ativado, o que significa que você está satisfeito com as configurações/opções e está pronto para jogar. O botão READY será automaticamente desativado se você escolher visualizar as configurações/opções (indicando que você não está satisfeito com algumas das opções ou deseja revê-las).
Quando todos os botões Ready forem selecionados, o host pode iniciar o jogo com o botão GO (Ir). Nesse ponto, o jogo está ”travado” e não é possível sair ou revisar as configurações, o jogo será iniciado em poucos segundos.
Nota: Se um jogador gastar muito tempo revendo as configurações ou opções, o host pode removê-lo do jogo, clicando na equipe do jogador ou jogadores e em seguida pressionando o botão KICK PLAYER (Retirar Jogador).
Quando o host estiver satisfeito, o jogo começará. Você pode sair a qualquer hora clicando duas vezes na sua equipe na lista do jogo.

SENDO O ANFITRIÃO DE UM JOGO

Quando você é o anfitrião, tem pleno controle da configuração do jogo, incluindo estilo, armas e tudo mais. Você pode bater papo com outras equipes para decidir como jogar, para falar sobre o handicap dos jogadores ou sobre as formas de alianças.
Você cria o jogo exatamente como o faria em um jogo normal, mas tendo poderes adicionais para expulsar jogadores e para configurar opções extras, estabelecendo como será o jogo na rede.

Ser o Anfitrião do jogo traz uma série de responsabilidades extras e ser caloroso e hospitaleiro é essencial para ser anfitrião de jogos, particularmente na Internet. Quando estiver pronto, inicie o jogo pressionando GO! (VÁ!).

CHAT (BATE-PAPO)

Você pode enviar mensagens para o restante dos jogadores durante a configuração pré-jogo.

COMMANDS (Comandos)
Existem vários comandos que você pode usar para animar a conversa :

Private Message (Mensagem Particular)
Simplesmente, marque o jogador para o qual você deseja mandar uma mensagem e envie normalmente.
Pode se tratar de um grupo de jogadores, clique no ícone do grupo para tornar todas as mensagens públicas novamente.
Você continuará recebendo mensagens públicas, enquanto bate papo em particular.

Ação

Para mostrar uma ação, que também exibe o texto em uma cor diferente, use /ME antes da ação.

Silêncio

Clique com o botão direito no nome do usuário para desligar todas as mensagens desse jogador.

* A Hasbro Interactive não monitora, controla, endossa ou aceita responsabilidades pelo conteúdo do texto nos bate-papos (chat) transmitidos através deste produto. Use a função bate-papo (chat) sob sua própria responsabilidade. Nós orientamos que não sejam transmitidas informações pessoais através do bate-papo (chat).

Crianças, utilizem a função de bate-papo (chat) apenas com a orientação de um adulto.

WORMNET

JOGO VIA INTERNET

Você pode jogar Worms Armageddon via Internet Conectando-se à WORMNET, que é um ambiente de jogo exclusivo, criado especialmente para os jogadores do Worms Armageddon.
Se você está se conectando pela primeira vez, deve registrar a sua equipe. Isso adicionará seu exclusivo Player ID (Identidade do Jogador) ao sistema de classificação do jogo e armazenará as informações da sua equipe.

REGISTRO

O Worms Armageddon requer que todos os jogadores registrem seus detalhes antes que joguem pela primeira vez. Isso exige pouco tempo e permite ao sistema autenticar sua cópia do Worms Armageddon, o que irá ocorrer toda vez que você fizer o log-on em um servidor Worms Armageddon.

PERSONAL DETAILS (DETALHES PESSOAIS)
Esses detalhes são usados para verificação no caso de um problema, assim como nos fornece informações para contato no caso de competições, etc. Os detalhes requeridos são:

Title (Cargo)
First name (Primeiro nome)
Surname (Sobrenome)
Address (Endereço)
Telephone number (Número do telefone)
Sex (Sexo)
Age (Idade)

NICKNAME (APELIDO)
É assim que os outros irão ver você, portanto, ele deve ser exclusivo. O servidor irá avisá-lo se o nome já existir.

SELECT TEAM (ESCOLHA DA EQUIPE)
A partir da sua própria lista de equipes, escolha aquela que você deseja usar. As estatísticas serão reconfiguradas e acrescentadas aos rankings dos quatro canais de jogos. Isso não afetará as informações da equipe no seu computador. Os dados sobre sua equipe serão guardados no servidor e recarregados quando você fizer o log-on.

E-MAIL
Digite seu e-mail para que você possa ser contatado sobre informações relacionadas ao Worms Armageddon, isto é, atualizações, etc.

PASSWORD (SENHA)
Digite a senha usada quando você se conectar na WORMNET, o sistema solicitará um User-ID (Identificação do usuário) e a Password (Senha), necessária para a sua conexão.

PROXY SETUP (CONFIGURAÇÃO PROXY)
Se você estiver atrás de um firewall e estiver usando um servidor proxy (normalmente em empresas, confirme com o seu administrador de rede, se não tiver certeza), você dever marcar essa caixa e digitar o endereço do servidor proxy. Quando o registro estiver completo, você será reconectado à WORMNET e o sistema pedirá para você digitar seu nome e senha. Depois de ter digitado, você será levado à tela de status do servidor, que fornece informações úteis e avisa assim que se tornam disponíveis. Clique a qualquer momento o botão LETS PLAY (Vamos Jogar) para ir à área de seleção do canal do jogo.

A área de seleção do canal permite que você visualize a lista de canais disponíveis (que pode variar de tempos em tempos) ou a lista de jogadores atuais, onde você pode localizar rapidamente qualquer um na WORMNET e clicar para se juntar a eles.

GAMING CHANNELS (CANAIS DE JOGOS)

Existem quatro canais de jogos aos quais você poderá se juntar. Os três canais oficiais jogam um conjunto de regras de jogo que não podem ser configuradas pelo host e as ligas de raking mundial ficam no servidor, assim como os índices de desempenho do host.

BEGINNER (INICIANTE)
Uma configuração de jogo feita sob medida para os novos jogadores e que permite mais tempo de movimentação e opções mais amigáveis. Depois de ter atingido uma certa classificação, não será mais permitido a você jogar nessa área, já que ela é voltada para o combate conjunto de jogadores menos experientes.

INTERMEDIATE (INTERMEDIÁRIO)
Essa sala de jogo usa as configurações-padrão do Worm Armagedom e os hosts não podem alterar qualquer detalhe da configuração do jogo. Esse é o mesmo estilo de jogo da configuração de estilo do Worm Armageddom que você pode selecionar no menu Create Game (Criar Jogo).

ADVANCED (AVANÇADO)
Este canal apresenta opções de jogo em torneio e a entrada nos jogos só está disponível aos jogadores que alcancem posições no ranking acima das requeridas nas salas Beginner/Intermediate. Você será informado quando isto for possível.

FREE STYLE (ESTILO LIVRE)
Essa é uma área completamente aberta, onde os hosts podem configurar o jogo de acordo com o seu gosto. Classificar jogadores nesse canal não faz muito sentido. Essa área é aberta a todos.

OUTRAS ÁREAS
De tempos em tempos, a Team17 pode, a seu critério, abrir outras áreas.

MUDANDO DE ÁREAS
A qualquer hora, você pode optar por pular para diferentes áreas, voltando para a tela principal da WORMNET. Você pode ver quantas pessoas estão em cada sala e também visualizar os rankings. A qualquer momento, você pode optar por pular para canais diferentes, através da tela de seleção de canais (simplesmente saia do canal atual, apertando o botão CANCEL) e selecione um novo canal.

CANAL DE BATE-PAPO

Quando em um canal, você pode visualizar os jogos disponíveis, quem está envolvido em cada jogo, de onde as pessoas são e também pode bater papo com elas. A qualquer hora, clicar com o botão direito em um jogador de uma lista fará aparecer uma pequena caixa que dará mais informações sobre ele (nome real, localização, etc.), assim como oferecerá as seguintes opções:

Private Messages On (Mensagens Particulares Ativadas)
Isso liga o envio de mensagens particulares para esse jogador

Private Messages Off (Mensagens Particulares Desativadas)
Isso desliga o envio de mensagens particulares para esse jogador

Ignore On (Ignorar Ativado)
Isso desativa as mensagens desse jogador.

Ignore Off (Ignorar Desativado)
Isso ativa as mensagens desse jogador.

Ping
Uma mensagem ecoa entre você e o jogador, o resultado é mostrado na área de bate-papo, em milésimos de segundos. Isso permite medir a rapidez de sua conexão. Consulte a documentação mais recente (o arquivo Readme, em inglês) para um guia sobre velocidade. Cada jogador na lista será exibido próximo de sua bandeira de origem, escolhida pelo programa, juntamente com um gráfico indicando o posicionamento no ranking e o seu nome. Um pequeno quadrado também mostrará se a velocidade da conexão para este jogador está boa ou ruim. (Verde para boa e vermelho para ruim). Normalmente, isto só ficará claro até que você use o comando ping; não é feito automaticamente.

RANKINGS

A WORMNET mantém a classificação mundial dos melhores jogadores nos três canais oficiais, o que é divulgado mundialmente, classificando por vitórias (rodadas/jogos vencidos/Worms mortos). Há um botão de classificação (rank) em cada canal, que apresenta todos os jogadores registrados em ordem crescente. Você também pode classificar as pessoas pelo seu posicionamento no ranking de hosting (anfitrião), veja a seguir.

HOSTING (SENDO O ANFITRIÃO)

Também classificamos a habilidade dos jogadores quanto a serem anfitriões de bons jogos. Os Hosts (Anfitriões) serão penalizados por não completarem totalmente os jogos e os jogadores, por desistirem antes de o jogo terminar. Isso permite aos jogadores evitarem equipes que trapaceiam saindo do jogo. Sentimos que isto vai ao encontro dos melhores interesses do jogo, promovendo assim hosts mais amigáveis.

SERVIDORES

Por padrão, o jogo se conectará à WORMNET via um servidor na Sede da Team17, na Inglaterra. No entanto, mais servidores se tornarão disponíveis e é melhor para você conectar-se ao que estiver mais próximo de seu território.
Nota: Ao contrário dos jogos WORM on-line anteriores, você verá TODOS que estão conectados em todos os servidores.

BATE-PAPO DENTRO DO JOGO EM REDE

Abra a caixa de bate-papo pressionando a tecla PAGE DOWN. Você pode ver as mensagens enviadas por outros jogadores (mensagens particulares são indicadas, mas não reveladas)

/me <msg> envia uma ação para todos os jogadores.
/anon <msg> envia uma mensagem anônima para todos os jogadores.

Outros participantes no jogo estão listados à direita no painel de bate-papo, e a cor do jogador indica o status de sua conexão

Jogador Cinza	**desconectado**
Jogador Azul	**não conectado**
Jogador Branco	**conectado**
Jogador Vermelho	**problemas de conexão.**

INFORMAÇÕES DE CONFIGURAÇÃO DE REDE

INFORMAÇÕES PROXY

Durante o registro, você precisará digitar informações que permitem conectar aos servidores do jogo Worms Armageddon. Esses servidores usam uma combinação de protocolos (um deles o http, que os navegadores utilizam), se você estiver por trás de um "firewall", então poderá ser solicitado a usar um servidor proxy (um servidor Web que você pode usar para obter informações de outros servidores Web), se esse for o caso (por favor, cheque com o seu administrador de rede), então você TEM QUE digitar essas informações proxy na tela de registro, para que o Worms Armageddon seja conectado corretamente.

Nota: normalmente, isto só é necessário nas conexões diretas com a Internet (sem modens) e não afeta de modo algum o jogo desenvolvido na rede local.

CONEXÕES E FIREWALLS

A rede é baseada em um HOST central. Essa máquina é que propõe o jogo e, portanto, controla as configurações/opções e também a lista de jogadores (e tem a opção de desconectar jogadores desleais).

Essa máquina também funciona como um HUB central, em que a informação da rede é direcionada para todos os outros jogadores. Como conseqüência disso, podemos dar suporte a máquinas através de uma conexão firewall, desde que o host esteja fora do firewall.

Nota: em razão de os firewalls serem configurados diferentemente para cada empresa, não se pode presumir que o jogo funcionará com todos os firewalls. Entretanto, se a máquina for capaz de se conectar via TCP com máquinas fora do firewall, então, geralmente, o jogo será capaz de tal conexão.

Contate o seu administrador de sistema para ativar as conexões de saída TCP na porta que o host estiver usando. A porta-padrão para ser o host do Worms Armageddom é a 17217 (TCP) e requer a 17317 (UDP) aberta para bate-papo local (embora, caso apenas a TCP estiver disponível, ainda assim ela funcionará).

Suporte Técnico

A Infogrames Brasil atende das 9 às 12 horas e das 13 às 18 horas, de segunda a sexta-feira (exceto feriados).

Hot Line Infogrames Brasil
Tel: 11-3888-7614
Al. Lorena, 427 Conjuntos 56-59
São Paulo - SP - CEP 01424-000

E-Mail: hotline@br.infogrames.com

Para mais informações, visite o nosso site:
www.infogrames.com.br

CONTROLES DO JOGO

MOUSE

BOTÃO ESQUERDO
Escolhe a arma no Painel de Armas (se ativo)
Escolhe a mira do alvo da arma (por ex. Ataque Aéreo)
Escolhe o destino do Teletransporte para o Worm
Percorre os tipos de seleção de Vigas (se ativo).
Escolhe a opção do Painel Quit (Sair)

BOTÃO DIRETO
Abre/Fecha o Painel de Armas

MOVIMENTO
Percorre / Visualiza a paisagem

TECLADO

MOVIMENTO

SETA PARA CIMA
Diminui o comprimento da Corda Ninja
Direciona o Jet Pack para cima

SETA PARA DIREITA
Vira o worm para a direita
Balança a Corda Ninja ou o Bungee para a direita
Direciona o Jet Pack para a direita

SETA PARA DIREITA (APERTADA)
Movimenta o Worm para a direita

SETA PARA ESQUERDA
Vira o Worm para a esquerda
Balança a Corda Ninja ou o Bungee para a esquerda
Direciona o Jet Pack para a esquerda

SETA PARA A ESQUERDA (APERTADA)
Movimenta o worm para esquerda

SETA PARA BAIXO
Aumenta o comprimento da Corda Ninja

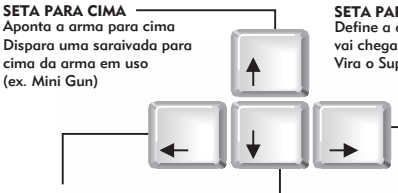
BACKSPACE
Pula para cima

BACKSPACE (DUAS VEZES)
Dá um salto mortal para trás

ENTER
Salta para frente

ENTER (DUAS VEZES)
Salta para trás

CONTROLES DE ARMAS



SETA PARA CIMA
Aponta a arma para cima
Dispara uma saraivada para cima da arma em uso (ex. Mini Gun)

SETA PARA DIREITA
Define a arma de ataque que vai chegar para a direita
Vira o Super Carneiro para a direita

SETA PARA ESQUERDA
Define a arma de ataque que vai chegar para a esquerda
Vira o Super Carneiro para a esquerda

SETA PARA BAIXO
Aponta a arma para baixo
Dispara uma saraivada para baixo da arma em uso (ex. Mini Gun)

BARRA DE ESPAÇO
Dispara a arma instantaneamente
Inicia/ Pára o Maçarico ou Perfuratriz
Solta o Worm da Corda Ninja ou do Bungee

BARRA DE ESPAÇO (APERTAR E SOLTAR)
Aumenta a força para aumentar a distância do disparo da arma

BARRA DE ESPAÇO (DUAS VEZES)
Dispara a arma inicialmente e ativa no segundo toque após pequeno

BARRA DE ESPAÇO (TRÊS VEZES)
Dispara a arma inicialmente e ativa no terceiro toque após pequeno intervalo

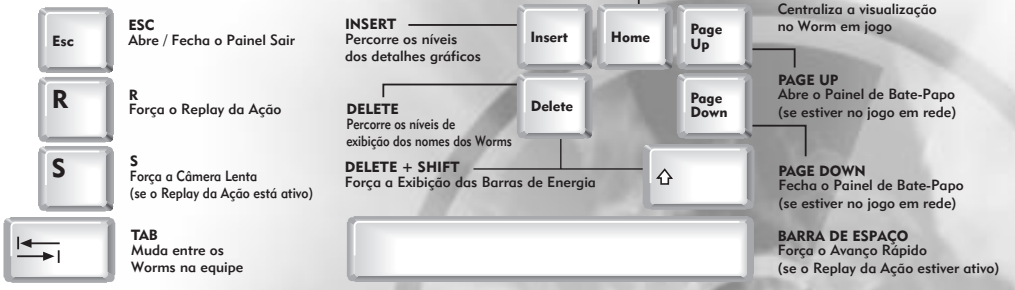
1-5
Configura o tempo do detonador (se a arma aplicável estiver ativa)
Configura o número de Vacas Loucas a serem lançadas

MENOS (-)
Faz com que a arma pule menos (ex.: Granada)

MAIS (+)
Faz com que a arma pule mais (ex.: Granada)

ENTER
Derruba a arma da Corda Ninja, do Bungee ou do Pára-quedas (pressione novamente para usar, se aplicável)

CONTROLES GERAIS



ESC
Abre / Fecha o Painel Sair

R
Força o Replay da Ação

S
Força a Câmera Lenta
(se o Replay da Ação está ativo)

TAB
Muda entre os Worms na equipe

INSERT
Percorre os níveis dos detalhes gráficos

HOME
Centraliza a visualização no Worm em jogo

DELETE
Percorre os níveis de exibição dos nomes dos Worms

PAGE UP
Abre o Painel de Bate-Papo
(se estiver no jogo em rede)

DELETE + SHIFT
Força a Exibição das Barras de Energia

PAGE DOWN
Fecha o Painel de Bate-Papo
(se estiver no jogo em rede)

BARRA DE ESPAÇO
Força o Avanço Rápido
(se o Replay da Ação estiver ativo)

CRÉDITOS

Worms Armageddon foi um esforço de equipe, gostaríamos também de agradecer o todo o entusiasmo demonstrado pelos jogadores de outros títulos WORM e também aos milhares de e-mails e sugestões recebidas.

Programador Chefe	*Karl Morton*
Artista Chefe	*Dan Cartwright*
Concepção Original	*Andy Davidson*
Chefe de Suporte	*Colin Surridge*
Programação de Suporte	*Rob Hill, Martin Randall*
Programação de Rede	*Phil Carlisle*
Produtor	*Martyn Brown*
Arte do Cenário	*Tony Senghore, Rico Holmes, "Jan The Man"*
Som & Música	*Bjorn Lynne*
Áudio Adicional	*Matinée Studios, Martyn Brown, Richie Palmer, Cris Blyth (nos vocais de WormSong98), Rico Holmes, Fraser Stewart, Mike Green*
Arte Adicional	*Paul Robinson, Cris Blyth, Rory McLeish*
Assistente de Produção	*Craig Jones*
Design da Missão	*Porl Dunstan, John EggettMartyn Brown, Paul Kilburn*
Chefes de CQ	*Kelvin Aston, Mark Baldwin*
CQ	*John Eggett, Grant Towell, Andy Aveyard, Kevin Carthew, Paul Webb, Brian Fitzpatrick*
Gerente de CQ	*Paul Field*
Localização	*Paul Sharp*

INFOGRAMES

Diretor de Marketing e Comercial	*Frédéric Martin*
Gerente de Marketing	*Glauco D'Alessandro Bueno*
Assistente de Marketing	*João Gabriel Albani*
Teste	*Adolpho Ramos Cardoso*
Design Gráfico Embalagem	*New World*
Design Gráfico Manual	*Zizza Graph*
Tradução	*Quoted*

© 2001 INFOGRAMES DO BRASIL. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

INFOGRAMES